

ОПЫТ

ИНИЦИАТИВА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

5454

СНАРЯЖЕНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ
БОЕВОЕ ВДОХНОВЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА
БОЕВАЯ МАГИЯ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

ОПЫТ

БОЕПРИПАСЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

5484

СНАРЯЖЕНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ	○	3
ОСТРОЕ СЛОВЦО	○	3
ДОП. ТАЙНЫ МАГИИ	○	6
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ НАВЫК	○	14

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

ПАМЯТКА БАРДА

КОМПЕТЕНТНОСТЬ

На **третьем уровне** выберите 2 навыка из тех, которыми вы владеете. Ваш бонус мастерства для этих навыков удваивается.

На 10 уровне вы можете выбрать ещё 2 навыка и получить для них это преимущество.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы научились изменять ткань реальности в соответствии с вашими волей и музыкой. Ваши заклинания являются частью вашего обширного репертуара; это магия, которой вы найдёте применение в любой ситуации. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных барду.

Заговоры.

Вы знаете два заговора из списка доступных для барда на ваш выбор. При достижении более высоких уровней вы выучите новые, в соответствии с колонкой «известные заговоры».

Ячейки заклинаний.

Таблица «Бард» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки в конце продол-жительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *лечение ран*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровня, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете четыре заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных барду.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний барда заменить на другое из списка барда, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний.

При накладывании заклинаний бард использует свою Харизму. Ваша магия проистекает из сердечности и душевности, которую вы вкладываете в исполнение музыки и произнесение речей. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

ИСПОЛНЕНИЕ РИТУАЛОВ

Вы можете исполнить любое известное вам заклинание барда в качестве ритуала, если заклинание позволяет это.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать ваш музыкальный инструмент (смотрите в главе 5) в качестве фокусировки для ваших заклинаний барда.

ВДОХНОВЕНИЕ БАРДА

Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать.

Это существо получает кость бардовского вдохновения — кб.

В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Харизмы, но как минимум один раз. Потраченные использования этого умения восстанавливаются после продолжительного отдыха.

Ваша кость бардовского вдохновения изменяется с ростом вашего уровня в этом классе. Она становится **к8 на 5 уровне, к10 на 10 уровне и к12 на 15 уровне.**

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Начиная со **2 уровня** вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в меньшую сторону, ко всем проверкам характеристик, куда этот бонус ещё не включён.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

ПЕСНЬ ОТДЫХА

Начиная со **2 уровня** вы с помощью успокаивающей музыки или речей можете помочь своим раненым союзникам восстановить их силы во время короткого отдыха. Если вы, или любые союзные существа, способны слышать ваше исполнение, восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, каждый из вас восстанавливает дополнительно 1к6 хитов. Для того, чтобы восстановить дополнительные хиты, существо должно потратить в конце короткого отдыха как минимум одну Кость Хитов.

Количество дополнительно восстанавливаемых хитов растёт с вашим уровнем в этом классе: **к8 на 9 уровне, к10 на 13 уровне и к12 на 17 уровне.**

КОЛЛЕГИЯ БАРДОВ

На 3 уровне вы углубляетесь в традиции выбранной вами коллегии бардов: коллегии знаний или коллегии доблести. Обе они описаны в конце описания класса. Этот выбор предоставляет вам умения на **3, 6 и 14 уровнях.**

ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ

Начиная с **5 уровня** вы восстанавливаете истраченные вдохновения барда и после короткого и после продолжительного отдыха.

КОНТРОЧАРОВАНИЕ

На **6 уровне** вы получаете возможность использовать звуки или слова силы для разрушения воздействующих на разум эффектов. Вы можете действием начать исполнение, которое продлится до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы и все дружественные существа в пределах 30 футов от вас совершают спасброски от запугивания и очарования с преимуществом.

Чтобы получить это преимущество, существа должны слышать вас. Исполнение заканчивается преждевременно, если вы оказываетесь недееспособны, теряете способность говорить, или прекращаете исполнение добровольно (на это не требуется действие).

ТАЙНЫ МАГИИ

К **10 уровню** вы успели набрать знаний из самого широкого спектра магических дисциплин. Выберите два заклинания любого класса, включая ваш собственный. Эти заклинания должны быть того уровня, который вы можете использовать, или являться заговорами. Теперь эти заклинания считаются для вас заклинаниями барда, и они уже включены в общее количество известных вам заклинаний согласно таблице «Бард». Ещё по два заклинания других классов вы выучите на **14 и 18 уровнях.**

ПРЕВОСХОДНОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

При достижении **20 уровня**, если на момент броска инициативы у вас не осталось неиспользованных вдохновений, вы получаете одно.

БАРД			
УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	ЗАКЛИНАНИЯ
1	+2	2	4
2	+2	2	5
3	+2	2	6
4	+2	3	7
5	+3	3	8
6	+3	3	9
7	+3	3	10
8	+3	3	11
9	+4	3	12
10	+4	4	14
11	+4	4	15
12	+4	4	15
13	+5	4	16
14	+5	4	18
15	+5	4	19
16	+5	4	19
17	+6	4	20
18	+6	4	22
19	+6	4	22
20	+6	4	22

КОЛЛЕГИЯ ДОБЛЕСТИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Присоединяясь к коллегии доблести на **3 уровне**, вы получаете владение средними доспехами, щитами и воинским оружием.

БОЕВОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

При достижении **3 уровня** вы узнаете, как вдохновлять других в бою. Существо, получившее от вас кость бардовского вдохновения, может бросить эту кость и добавить результат к своему броску урона оружием. В качестве альтернативы, если существо атаковано, оно может реакцией совершить бросок кости вдохновения и добавить результат к своему КД от этой атаки. Оно может сделать это после броска атаки, но до того, как узнает, попали ли по нему.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **6 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

БОЕВАЯ МАГИЯ

На **14 уровне** вы научились сплести использование заклинаний и оружия в одно гармоничное действие. Если вы действием используете заклинание барда, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

КОЛЛЕГИЯ ЗНАНИЙ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Если вы по достижении **3 уровня** присоединяетесь к коллегии знаний, вы овладеваете тремя навыками на ваш выбор.

ОСТРОЕ СЛОВО

Также на **3 уровне** вы узнаете, как использовать собственное остроумие, чтобы отвлечь, смутить или по-другому подорвать способности и уверенность противников. Если существо, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, урона или проверку характеристики, вы можете реакцией потратить одну из ваших костей бардовского вдохновения, и вычесть результат броска этой кости из броска этого существа. Вы можете принять решение об использовании этой способности после броска существа, но до того момента, когда Мастер объявит результат броска или проверки. Существо не подвержено этой способности, если не может слышать вас, или обладает иммунитетом к очарованию.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТАЙНЫ МАГИИ

На **6 уровне** вы можете выучить 2 заклинания из доступных любому классу на свой выбор. Их уровень не должен превышать уровня заклинаний, которые вы можете использовать на этом уровне.

Они также могут быть заговорами. Выбранные заклинания теперь считаются для вас заклинаниями барда, но максимальное количество заклинаний, которое вы можете знать, не меняется.

НЕПРЕВЗОЙДЁННЫЙ НАВЫК

Начиная с **14 уровня**, если вы совершаете проверку характеристики, вы можете бросить кость бардовского вдохновения и добавить результат к проверке. Вы можете принять решение об использовании этой способности после броска проверки, но до того, как Мастер объявит результат этой проверки.